Licensed by Nintendo
for play on the

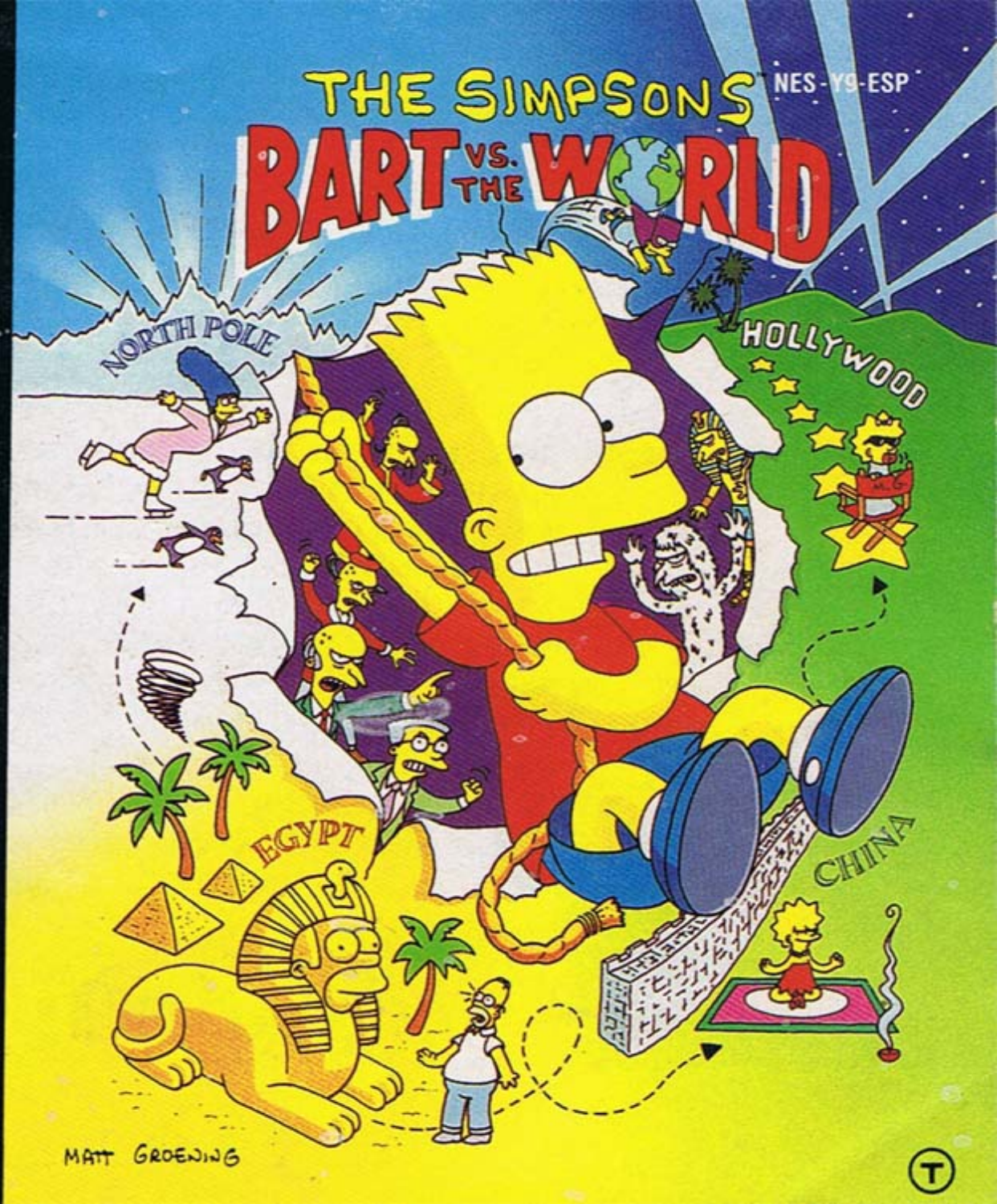
Nintendo
ENTERTAINMENT
SYSTEM™

# MANUAL DE INSTRUCCIONES

Acclaim®
entertainment, inc.

NES-Y9-ESP

# THE SIMPSONS™ BART VS. THE WORLD




Ⓣ

**THIS SEAL IS YOUR ASSURANCE THAT NINTENDO® HAS REVIEWED THIS PRODUCT AND THAT IT HAS MET OUR STANDARDS FOR EXCELLENCE IN WORKMANSHIP, RELIABILITY AND ENTERTAINMENT VALUE. ALWAYS LOOK FOR THIS SEAL WHEN BUYING GAMES AND ACCESSORIES TO ENSURE COMPLETE COMPATIBILITY WITH YOUR NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.™**

This game is licenced by Nintendo® for play on the

Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM™

Nintendo and Nintendo Entertainment System are trademarks of Nintendo.

Acclaim®
entertainment, inc.

# PRECAUCIONES:

1. Asegúrate siempre de que tu consola esté apagada antes de introducir el cartucho.
2. Este es un cartucho de gran precisión, con complejos circuitos electrónicos. No lo guardes en lugares muy calientes o muy frios. No lo golpees ni lo dejes caer. No lo desmontes.
3. No toques las conexiones ni permitas que se humedezcan o ensucien, ya que podrían dañarse los circuitos del juego. Manténlas limpias guardando el cartucho en su funda protectora cuando no lo estés usando.
4. No lo limpies con bencina, aguarrás, alcohol u otros disolventes similares.

## PRECAUCION

### NO USAR CON SISTEMAS TV DE PROYECCION DE IMAGEN

No uses sistemas de preyección frontal o trasera con tu Nintendo Entertainment System (NES). Este tipo de televisiones se pueden dañar permanentemente al proyectar video-juegos con escenas y patrones fijos.
También se pueden producir estos problemas si mantienes un video-juego en pausa. Si utilizas una televisión de proyección trasera con tus juegos NES, tanto Nintendo como Spaco S.A. como Acclaim Entertainment, Inc., no se hacen responsables de los posibles daños.
Esta situación no es causada por ningún defecto en el NES o sus juegos; otras imágenes fijas o repetitivas también pueden dañar este tipo de televisiones. Por favor, consulta con el fabricante de tu Televisión para mayor información.

COMPROBACIONES DE ULTIMA HORA ..... 5
VIAJE ALREDEDOR DEL MUNDO ..... 5
C OMO CONTROLAR A BART ..... 7
YA ESTAMOS ALLI ..... 8
PANTALLAS DE MAPA ..... 10
AREA DE STATUS ..... 11
ARMAS. ..... 12
PEQUEÑOS KRUSTYS COLECCIONABLES ..... 13
PANTALLA DE RESULTADOS ..... 15
VIDAS QUE TE QUEDAN ..... 16
LA CABEZA DE JEBEDIAH ..... 17
BARTMAN ..... 18
CHINA ..... 19
POLO NORTE ..... 20
EGIPTO ..... 21
HOLLYWOOD ..... 23
JUEGOS DE UNA PANTALLA ..... 24
TRUCOS DEL VIAJERO ..... 28
PUNTUATION ..... 29

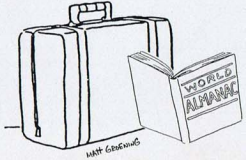


# COMPROBACIONES DE ULTIMA HORA

1. Asegurate de que la consola esté apagada.

2. Introduce el cartucho "The Simpsons: Bart Vs. The World" tal y como se describe en el manual de tu NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.™

3. Enciende la consola.




# DE MODO QUE HAS GANADO UN VIAJE ALREDEDOR DEL MUNDO

La Caza del Tesoro de Krusty alrededor del mundo funciona de dos maneras. El objetivo prioritario de Bart es coger todos los Krustys que se hallan esparcidos por todos los continentes que visita.

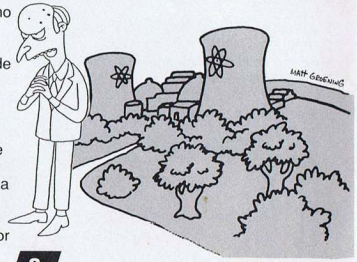
**La segunda parte de la Caza del Tesoro concierne a los extraños productos autorizados por Krusty. Hay uno de estos objetos escondido en cada nivel de un país.**

¿Te parece fácil? Ojalá lo fuera.

Verás, el concurso fue un montaje de su organizador y sponsor, Mr. Montgomery Burns, el dueño de la planta de energía nuclear de Springfield. Desde luego, todo esto le ha costado una fortuna, pero al final valdrá la pena. Porque si todo va bien, los Simpson no volverán - nunca.

Burns ha estado perdiendo millones de dólares durante años, desde que Simpson fue contratado para trabajar en la planta. Una vez que el pelota Smithers le advirtió de este hecho, Burns vio claramente lo que tenía que hacer: para salvar su fortuna, los Simpson tenían que ser borrados de la faz de la tierra. Y ya que él necesita tener las manos limpias, Burns ha repartido a sus malvados parientes por todo el mundo para que le hagan todo el trabajo sucio.

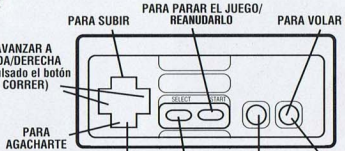
¿Pero cómo puede resultar el intentar deshacerse de una increíble familia de locos y su hijo delincuente de 10 años?






# COMO CONTROLAR A BART

Muchos lo han intentado, pero son pocos los que lo han conseguido. La siguiente ilustración te muestra cómo mover a Bart y cómo controlar sus acciones durante el juego..

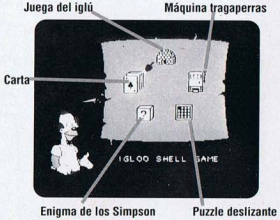



NOTA: Para un salto super largo, asegúrate de pulsar el botón A justo antes de pulsar B. Si no lo haces habrás malgastado un disparo.

# YA ESTAMOS ALLÍ

## OPCIONES Y PRÁCTICA DEL JUEGO DE UNA PANTALLA

Para comenzar a jugar, pulsa START en la pantalla de título. Entonces pasarás a la pantalla de opciones. Elige PRACTICE si quieres practicar el juego de una pantalla, o START para pasar directamente a las pantallas introductorias y al juego. Utiliza los brazos izquierdo y derecho del bloque de control para colocar a Bart bajo la opción elegida y pulsa A para seleccionarla.



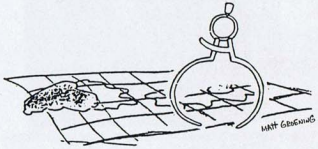



Si seleccionas PRACTICE, pasarás al mapa de práctica del juego de una pantalla. Utiliza el bloque de control para colocar el cursor sobre el icono apropiado y pulsa START, A o B para comenzar el juego. (Ver páginas 23-26 para más detalles de cómo jugar.)

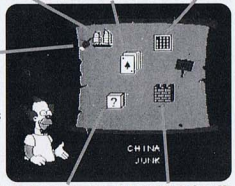
**NOTA: Para salir del mapa de práctica del juego de una pantalla pulsa SELECT, lo que te llevará de vuelta a la pantalla de opciones. Si estás jugando y quieres dejarlo antes de terminar, pulsa SELECT y pasarás al mapa de práctica.**

## COMIENZO DEL JUEGO

Si eliges START en la pantalla de opciones, comenzará el juego en las pantallas de introducción. El botón A hará que te saltes el texto de introducción. Si pulsas START te saltarás completamente las pantallas de introducción.



# PANTALLAS DE MAPA




Cada país que visitan los Simpson se compone de una combinación de niveles de juego y juegos de una pantalla. Estos niveles y juegos vienen representados por iconos en las pantallas de mapa que introducen cada mundo.

Para mover el cursor utiliza el bloque de control.

Para entrar en un nivel o juego, pulsa START, A o B una vez que el cursor se halle sobre el icono deseado.

Para salir de un juego de una pantalla en cualquier momento (aunque no lo hayas terminado) pulsa SELECT, que te devolverá a la pantalla de mapa de ese país.

**NOTA: Los niveles de cada país aparecen en un orden prefijado. No podrás entrar en un nivel hasta que hayas completado el anterior (ver la descripción de países y niveles en las páginas 19-23).**



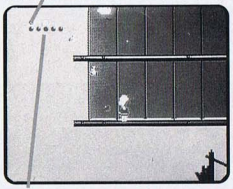
Para completar un país, tendrás que terminar todos los niveles del juego. Podrás jugar los juegos de una pantalla todas las veces que quieras hasta que ganes.

**IMPORTANTE: Para salir de un nivel de juego, busca la señal de mapa que se halla situada en algún sitio dentro del nivel.**

Cuando hayas completado un nivel o un juego, desaparecerá en la pantalla de mapa y no podrás volver a él. Cuando termines todos los niveles de un país y vuelvas a la pantalla de mapa, coloca el cursor en el icono de salida, que se encontrará iluminado. Entonces prepárate para enfrentarte al jefe Burns.

**NOTA: Mientras que todos los niveles de juego de un país no hayan sido completados, el icono de salida no estará resaltado, y no funcionará.**

# AREA DE STATUS




El area de status te mantiene informado sobre las vidas de Bart, la cantidad de disparos que le quedan y su energía. A

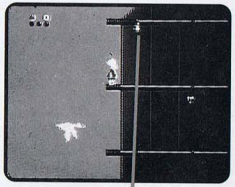
lo largo de todo el juego se indicarán tanto la energía como los disparos que le quedan a Bart.

La cantidad de vidas que le quedan parpadeará, y temporalmente reemplazará el icono de disparos sólo al principio de un nivel o cuando Bart consiga una vida extra (ver VIDAS QUE TE QUEDAN en la página 16).

**NOTA: Puedes comprobar la cantidad de vidas que le quedan a Bart en cualquier momento del juego parándolo (pulsando START).**

## ARMAS

Gracias a su entrenamiento con el tirachinas, Bart puede dispararle prácticamente a todo: enemigos, objetos que le lancen, o incluso obstáculos que le impidan pasar.

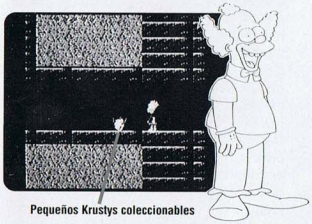


Bolsa de munición

Bart comienza cada nivel desarmado. Para proporcionarle un amplio surtido de armas, asegúrate de que coge las bolsas de munición al encontrarlas. 1 bolsa = 10 disparos.



## PEQUEÑOS KRUSTYS COLECCIONABLES



Pequeños Krustys coleccionables

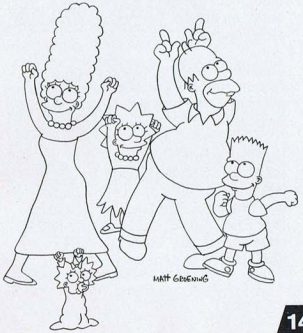
Han sido producidos en masa y aparecen por todos partes. Coge todas los que puedas. Algunos están escondidos, otros se hallan a la vista, y para encontrar otros Bart tiene que entrar en acción. De modo que mira por todas partes.

También recibirás Krustys como recompensa por ganar un juego de una pantalla. Las cantidades varían de un juego a otro.

La cantidad de Krustys que cojas y ganes se sumará cuando derrotes al jefe de un país. Por cada 15 Krustys que consigas, Bart tendrá 1 vida extra. (Ver PANTALLAS DE RESULTADOS en la página 15 y VIDAS QUE TE QUEDAN en la página 16).

## KRUSTYS ÚNICOS

Estos objetos son los verdaderos tesoros del viaje. Son raros y únicos, y sólo hay uno en cada nivel.




Bart está demasiado ocupado intentando sobrevivir, de modo que tendrán que ser los otros Simpson los que le ayuden a encontrarlos. Algunas veces Bart sólo tendrá que encontrar a otro miembre de la familia y tocarlo para encontrarlo. Otras veces ellos ayudarán a Bart haciendo algo que tiene que hacer él para encontrar el Krusty. Puede también que se retrase la aparición del objeto, o que Bart tenga que superar obstáculos para llegar hasta un miembro de la familia Simpson.

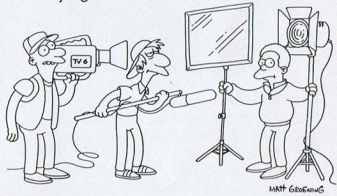
Bart no necesita estos Krustys únicos para completar un país, pero si los encuentra tendrá una sorpresa especial que aparecerá posteriormente en el juego.



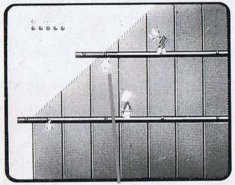
## PANTALLA DE RESULTADOS

Cuando Bart complete todos los niveles de un país, aparecerá una pantalla de resultados. Krusty y Sideshow Mel retransmitirán en directo vía satélite los resultados de Bart en ese país.

Se sumarán los pequeños Krustys coleccionables y se anunciará el total de puntos. Lo mismo ocurrirá con la cantidad de vidas extra conseguidas gracias a los Krustys (ver VIDAS QUE TE QUEDAN, página 16). Si Bart consigue cualquiera de los Krustys únicos de ese país, esos puntos también aparecerán. Entonces volverá al juego.



# VIDAS QUE TE QUEDAN



Zumo de uva

Bart comienza el juego con 3 vidas. Puede aguantar 5 golpes por vida. La quinta vez que reciba un golpe, perderá esa vida.
Bart perderá una vida completa cada vez que caiga en agua o cualquier otro líquido, o si cae en un pozo sin fondo.

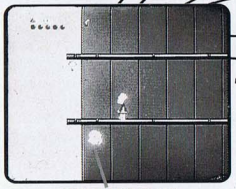
Bart podrá conseguir una vida extra inmediatamente por cada diamante grande que coja. Quince pequeños Krustys coleccionables le valdrán otra vida extra, que se contabilizará en la pantalla de resultados que aparece al final de cada mundo (ver PANTALLA DE RESULTADOS, página 15). Estas vidas pasarán al siguiente país visitado, y parpadearán en el area de situación cuando Bart comience el nivel (ver PANTALLA DE SITUACION, página 11).

**El zumo de uva, la bebida favorita de Bart, añadirá energía extra a su indicador de energía.**

Durante el juego, puedes ver las vidas que le quedan a Bart deteniendo el juego (pulsando START).



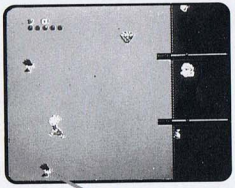
# LA CABEZA DE JEBEDIAH SPRINGFIELD




JEBEDIAH SPRINGFIELD

Si Bart toca la cabeza del fundador de Springfield, comenzará a parpadear y se volverá invencible durante un cierto período de tiempo. Pero no olvides que si cae en un pozo sin fondo o en el agua seguirá perdiendo una vida.

# BARTMAN



Icono de Bartman

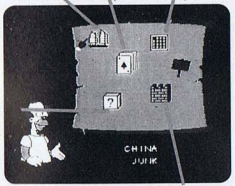
Hay un Krusty coleccionable que no puedes alcanzar. Tienes que hacer algo enseguida. ¡Parece una tarea para Bartman!

Todo lo que tiene que hacer Bart para transformarse en su superheroico alter-ego es encontrar el icono de la capa y el antifaz de Bartman. Podrá volar con la ayuda del bloque de control y el botón A. Intenta coger todo lo que puedas, ya que cuando Bartman comience a parpadear eso significará que se le está acabando el tiempo. Será invencible durante este corto espacio de tiempo, de modo que asegúrate de que aterrice bien y no caiga al vacío.



# CHINA

## FU MANCHU BURNS



China, país de tradiciones. País de misterio. País de más de 1 billón de habitantes. Un país que lo último que necesita son 5 habitantes más llamados Simpson.

El pariente asiático de Mr. Burns, Fu Manchu Burns, quiere asegurarse de que esto no ocurra. Fu tiene puestas sus garras sobre todo, y Bart tendrá que luchar duro para sobrevivir a esta primera etapa del su viaje.

La chatarra de un hombre es el barco de otro. Los guerreros abundan en esta zona. Los chinos inventaron la pólvora, y no tienen reparos en utilizarla. Fuegos artificiales, bombas de fabricación casera, bombas de cereza, y todo lo que se te pueda ocurrir. Hay incluso uno o dos patos pequineses volando e intentando agarrar a Bart del pelo. Lo mejor que puede hacer Bart cuando los vea es agacharse.

## LA GRAN MURALLA

Bienvenido a la gran muralla. Tiene más de 2.000 años, así como cientos de kilómetros. ¿Es una maravilla de la arquitectura antigua, así como un tributo a la perseverancia del espíritu humano?

¿O es sólo una estupenda plataforma por donde practicar el skateboarding? Bart ya ha tomado su decisión, de modo que ten cuidado con esos inocentes turistas, baches, y el ocasional dragón lanzador de fuego.

# POLO NORTE

## EL ABOMINABLE BURNS DE LAS NIEVES

Esta remota región helada de la tierra no puede ser habitada por el hombre. Sin embargo, la leyenda cuenta que una extraña y odiosa criatura - mitad hombre, mitad bestia, mitad Burns - ocupa este territorio. Hay incluso indicios de un peculiar pez de 3 ojos, ligeramente congelado.

MATT GRONING



## LA CAVERNA DE HIELO

Hay cantidad de plataformas y zonas escondidas que explorar. El Abominable Burns de las Nieves parece tener todos los elementos a su disposición, de modo que estate atento a las estalactitas que caen y a las placas de hielo, y no permitas que ningún obstáculo se interponga en tu camino. También encontrará algunas burbujas. Recuerda: elige sabiamente las burbujas.

## EL RIO HELADO

Haz que Bart mantenga el equilibrio sobre las placas de hielo. El agua está aún más fría de lo que parece.... y parece congelada. Además, mira hacia arriba de vez en cuando para ver si hay alguna gaviota preparándose para atacar.

# EGIPTO

## RAMSÉS BURNS

Nadie sabe exactamente durante cuánto tiempo ha sido Ramsés faraón de faraones, pero se dice que en una vida anterior fue un dictador loco. Es agradable saber que hay cosas que no cambian nunca. Pero será mejor que se prepare para su encuentro con Bart, ya que cuando llegue ese momento su trono penderá de un hilo.

MATT GRONING

## LA GRAN PIRAMIDE

El misterio es casi tan antiguo como el tiempo: ¿cómo se construyeron exactamente las pirámides? ¿Hay una maldición sobre todos los que profanan sus muros? Bueno, si

consideramos una maldición la visita de Bart (y muchos piensan que sí), habremos resuelto un antiguo misterio.

Gran pirámide — Enigma de los Simpson

Valle de los Reyes — Puzzle deslizante — Esfinge

La gran pirámide está guardada por un grupo de soldados que se parecen mucho a algún miembro de la familia Burns. Cantos rodados, murciélagos y agua hirviendo son algunos de los obstáculos que tendrás que sortear aquí. Por otra parte, hay pantallas escondidas y unos cuantos bloques mágicos.

## EL VALLE DE LOS REYES

La arena del desierto es muy traicionera; no te detengas. Si Bart resulta cubierto de arena hasta la cabeza, perderá una vida. Las tormentas de arena son frecuentes en esta parte del Sáhara, así como las pantallas ocultas y los pasadizos, de modo que será mejor que mantengas los ojos (y oídos) abiertos para encontrarlos.

## LA ESFINGE

¿Cómo fue construida? La esfinge tiene el cuerpo de león y la cabeza de ... ¿que? Bueno, Bart lo averiguará muy pronto, pero antes tendrá que escalar y explorar. Un consejo: las cobras no descansan por la noche, y pican como locas.

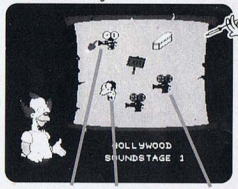
# HOLLYWOOD

## ERIC VON BURNS

¿Qué opinas? ¿Dices que Hollywood no es un país, que es una ciudad? Bueno, hay gente que iría aún más lejos, afirmando que se trata de otro planeta.

El famoso director, Eric Von Burns, hace aquí sus películas. Puede que Bart piense que está viviendo una película, pero la línea entre ficción y realidad no siempre está clara. Hay dos niveles de sonido, y para averiguar algo más sobre la magia del cine, Bart tendrá que ser el protagonista.

Encuentra los murciélagos




Nivel de sonido 1 — Bar de Moe — Nivel de sonido 2

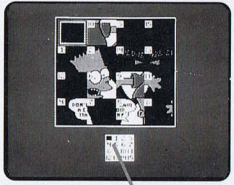
# JUEGOS DE UNA PANTALLA

Los encontrarás en todos los mundos. Juega tantas veces como quieras hasta que ganes. Entonces consigue tu recompensa en forma de Krustys coleccionables.

## PUZZLES DESLIZANTES

Cada dibujo ha sido dividido en 15 partes, y éstas han sido descolocadas. Hay un espacio en blanco. Las partes están numeradas, y el orden en que deben aparecer para completar un dibujo se indica en el diagrama que hay debajo.

Utiliza el bloque de control para colocar el cursor sobre la pieza que quieras mover. Pulsa el botón A y la parte

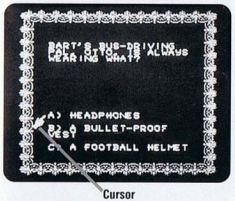



seleccionada se colocará en el espacio en blanco. Para efectuar más de un movimiento a la vez (en la misma dirección), coloca el cursor en la última pieza de la fila y pulsa el botón A.

Sigue intentándolo hasta que coloques todas las piezas en su sitio, o hasta que tu madre te llame para cenar - lo que ocurra antes.



## EL ENIGMA DE LOS SIMPSON

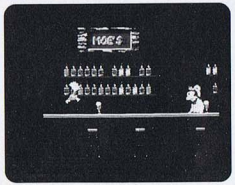



¿Cuánto sabes realmente sobre los Simpson? Quizá no tanto como tú crees. Utiliza los brazos superior e inferior del bloque de control para colocar el cursor en la respuesta que elijas, entonces pulsa A para averiguar si has elegido la respuesta apropiada. Tendrás 3 preguntas cada vez que lo intentes, y tendrás que contestar bien las 3 para ganar.

## MAQUINA TRAGAPERRAS

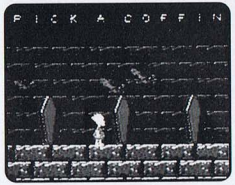
Consigue 3 personajes iguales para ganar. Pulsa el botón A para detener el movimiento de cada ventana e intentar que aparezca el personaje elegido. Todo lo que tienes que hacer es pulsar el botón para conseguirlo.

## EL BAR DE MOE




¡Moe ha emigrado al oeste! Haz que Bart salte pulsando el botón A para esquivar los obstáculos deslizantes y para coger los pequeños Krustys coleccionables cuando aparezcan. Pulsa los brazos izquierdo y derecho del bloque de control para mover a Bart, pero si cae una sola vez tendrás que volver a intentarlo.

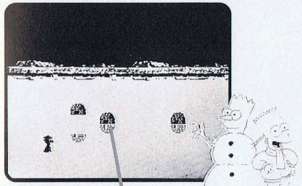
## ENCUENTRA LOS MURCIÉLAGOS




Si Bart abre los ataúdes en el orden apropiado, encontrará los murciélagos y ganará 3 Krustys coleccionables. Coloca a Bart delante de un ataúd y pulsa el botón B para abrirla. Si te equivocas, Bart lo sentirá.

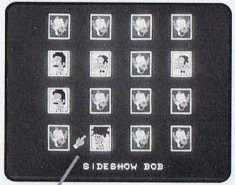


## JUEGO DEL IGLÚ




Ahora ves el Krusty coleccionable, ahora no lo ves. Para ayudar a Maggie a encontrarlo, pulsa los brazos izquierdo y derecho del bloque de control para colocarla cerca del iglú que elijas. Entonces pulsa el botón A para ver si tu elección ha sido correcta.

## JUEGO DE CARTAS




El secreto de este juego reside en la concentración. Utiliza el bloque de control para colocar el cursor en la carta que quieras girar, y pulsa A para ver qué personaje se encuentra al otro lado de la carta. Tienes 5 intentos para formar una pareja. El objetivo es conseguir la pantalla entera antes de quedarte sin oportunidades

# TRUCOS DEL VIAJERO

• Para que Bart no se caiga al aterrizar en una plataforma (especialmente las pequeñas), intenta hacer que gire en el aire, de modo que aterrice de espaldas y no se caiga.

• Si la distancia es demasiado grande para saltar, utiliza el super salto.

• Intenta subir en sitios donde no parezca que se puede subir.

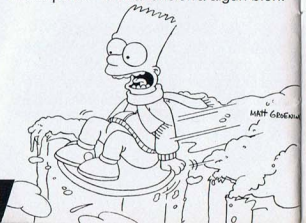
• Explora los alrededores; hay multitud de lugares a los que entrar.

• Estudia la geografía del terreno: puede que haya un par de sitios a los que te interese entrar.

• Utiliza bien los petardos, pero experimenta antes lanzándolos contra sitios a los que no pensabas hacerlo.

• Cuando vayas en monopatín, apréndete el circuito y salta cuando llegues a las rampas para lograr la máxima efectividad.

Puede que algunas situaciones sean peligrosas en un principio, pero no te desesperes - el mal encierra algún bien.






# PUNTUACÍON

Puedes conseguir puntos derrotando enemigos, cogiendo Krustys coleccionables y llevando a cabo ciertas tareas. Aquí tienes su valor:

| | |
|---|---|
| NIVEL COMPLETADO | 10.000 |
| PARIENTES BURNS | 5.000 |
| KRUSTY ÚNICO | 2.000 |
| BARTMAN | 500 |
| DIAMANTES GRANDES (VIDA EXTRA) | 500 |
| VASO DE ZUMO DE UVA | 300 |
| CABEZA DE JEBEDIAH (INVENCIBILIDAD) | 200 |
| ENEMIGOS DENTRO DEL NIVEL | 150 |
| PEQUEÑO KRUSTY COLECCIONABLE | 100 |
| DIAMANTES PEQUEÑOS (SOLO PUNTOS) | 100 |

"THE SIMPSONS: BART VS. THE WORLD" DESARROLADA POR IMAGINEERING, INC. GLEN ROCK, NJ

CONCEPTO, PROGRAMA Y DISEÑO
Dan Kitchen
Roger Booth

CONCEPTO Y DISEÑO
Barry Marx

PROGRAMACIÓN ADICIONAL Y DISEÑO
David Crane
Garry Kitchen
John Shen
Chung S. Lau
Mark Morris
Henry C. Will IV

GRÁFICOS
Jesse Kapili

ARREGLOS MUSICALES
Mark van Hecke

SINTONÍA DE "THE SIMPSONS"
Danny Elfman

NEUSTRO AGRADECIMIENTO A
Kathryn Nikodem
Alex DeMeo

DISEÑO DE CARÁCTER
Bill Morrison

CONSULTA DE DISEÑO
Mili Smythe

# NOTAS:

THE SIMPSONS™ & ©1991 TWENTIETH CENTURY FOX FILM CORPORATION. TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS.
ACCLAIM® ES UNA MARCA REGISTRADA DE ACCLAIM ENTERTAINMENT, INC. TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS.



# GARANTíA

ESTE PRODUCTO GOZA DE UN PERIODO DE GARANTíA DE 90 DIAS. PARA QUE DICHA GARANTíA SEA VALIDA, CONSERVA EL COMPROBANTE DE COMPRA (FACTURA O NOTA DE LA TIENDA) Y ENVIANOS LA TARJETA DE GARANTíA DENTRO DE LOS 15 DIAS POSTERIORES A LA FECHA DE ADQUISICION.

**CONDICIONES DE LA GARANTíA:**

1- La garantía cubre todos los gastos de piezas y mano de obra, pero no los de transporte. El envio del producto a nuestra Central de Servicios y su posterior re-envio al usuario deberá correr por cuenta de éste. SPACO S.A. no se hace responsable de pérdidas o deterioros producidos por el servicio de Correos u otros medios de transporte.

2- No se considerarán con derecho a reparación en garantía los cartuchos que hayan resultado dañados por negligencia, golpes, o uso indebido. La garantía quedará también anulada si el cartucho ha sido abierto sin autorización de SPACO S.A., o manipulado por técnicos ajenos a nuestra Central de Servicios.

3- También quedarán excluidos de la garantía aquellos cartuchos destinados a fines distintos de uso privado.

**QUE HACER EN CASO DE AVERIA:**

1- Si tu cartucho deja de funcionar, o lo hace de forma defectuosa, llama al siguiente número para consultar a nuestro servicio técnico: (91) 803 46 42

2- En caso de que no se pueda resolver tu problema por teléfono, envianos el cartucho a:

SPACO, S.A.
CENTRO DE SERVICIOS
AVDA. DE LA INDUSTRIA, 8
POLIGONO INDUSTRIAL DE TRES CANTOS
28760 MADRID, SPAIN

3- Al enviarnos tu cartucho, no olvidas indicar claramente cuáles son los sintomas que has observado.

**SI TU CARTUCHO NO ESTA EN GARANTíA:**

Si tu cartucho no está en garantía, debes seguir los mismos pasos indicados, aunque lógicamente tendrás que abonar contra reembolso los gastos de reparación.

ESTA GARANTíA SOLO ES VALIDA DENTRO DEL TERRITORIO NACIONAL ESPAÑOL.

Acclaim
entertainment, inc.

PRINTED IN JAPAN

DISTRIBUTED AND MARKETED BY

**SPACO, S.A.** AV DELA INDUSTRIA 8, POLIGONO INDUSTRIAL DE TRES CANTOS, 28760 MADRID, SPAIN